A LA RECHERCHE DE L'ILE PERDUE

Par Agone

Ce scénario a été joué en guise de cloture d'une campagne que j'avais nommé la guerre des mondes, et je l'avais présenté à mes joueurs comme une interlude dans leur lutte contre le grand connétable du furet ... un petit scénario de repos quoi !! Par contre le scénario a été conçu pour un groupe de joueurs relativement puissants et c'est pour cela que j'ai enlevé quasiment toutes les valeurs des PNJ de façon à ce que chacun puisse l'adapter à son groupe de joueurs.

Synopsis

Un jeune marchand, du nom de Giacommo Frantelli, décide de monter une expédition sur l'île mythique de Vendatomillo, car son père Sylvio est parti trois mois plus tôt à la recherche de ce paradis mythique aux milles trésors. Cette petite île de la mer adriatique abriterait de nombreux vestiges du Tragique millénaire, mais toutes les expéditions, qui y ont été mené, ont mystérieusement disparues. Inquiet par les rumeurs courant sur cette île, il veut être fixé sur le sort de son père.

Fort du soutien du Duc de Florenzia, Giacommo a affrété une goélette de taille moyenne : l'Adventura et recruté un équipage de premier choix. Il se trouve que cette île mystérieuse attise de nombreuses convoitises et l'on peut dire que l'équipage du bateau sera ... hétéroclite. De plus l'île de Vendatomillo est en fait une sorte de conflux planaire où plusieurs plans affleurent et où la trame du tragique Millénaire est fortement altérée (à l'instar de la Bretagne). Un puissant sorcier y a établi sa demeure et espère mener à bien son machiavélique plan de contraction des plans.

Donc après un voyage fort mouvementé et pour le moins éprouvant, les PJs accosteront sur l'île et devront surmonter la langueur instillée par la magie régnant sur Vendatomillo pour essayer de contrecarrer les plans du sorcier.

Les protagonistes

Giacommo Frantelli

Giacommo est le fils de Sylvio Frantelli, un riche et célèbre marchand de Florenzia. Ne s'étant que peu intéressé aux affaires de son père, il n'est pas très impliqué dans les luttes commerciales de la côte italyenne. Cet un homme doux et attachant, qui partage la passion de son père pour la cartographie et pour l'histoire ancienne. Poète à ses heures, il possède un réel talent d'acteur et les émotions qu'il arrive à transmettre à son public sont souvent poignantes ! Malgré l'anxiété au sujet du destin de son père, Giacommo garde la tête haute et essayeras aussi souvent que possible de détendre l'atmosphère.

Notes : Il n'y a rien à dire de particulier sur Giacommo, si ce n'est que la plupart de ces connaissances sont loin d'être purement théoriques, il maîtrise la psychologie et à accès à certains secrets de la Voix (comme Noblegent) mais répugne à s'en servir pour contraindre son prochain. Contrairement à la plupart des personnes présentes sur le navire, c'est quelqu'un de profondément humain qui n'est décidément pas à sa place dans ce monde où la loi du plus fort prédomine.

Abdul al-azri ibn hibbab arraouïn el musafir

Ce baroudeur des mers perse est le capitaine de l'Adventura. C'est un homme imposant et bien bâti, il a un teint basané et porte ses longs cheveux noirs liés en catogan. Ses yeux sont noirs et perçants, ils témoignent d'une grande intelligence. Son visage porte les stigmates du soufisme et son nez est légèrement busqué. Bien que le temps semble avoir peu d'emprise sur lui, son passé l'a sévèrement marqué et il porte bien ses 45 ans. Son corps musculeux est couvert de cicatrices et de scarifications rituelles. Extrêmement réservé et discret, les paroles, qu'ils prononcent, sont rares mais sont toujours empruntes de sagesse et clairvoyance. Cependant, il sait particulièrement bien mener les hommes et son laconisme lui sert autant que les éclats de voix utilisés habituellement par les meneurs d'hommes. Enigmatique et sombre, tel est l'impression qu'il donne, la gigantesque lame courbe qu'il porte à son coté n'incite pas à engager la conversation. Quand on l'interroge sur son passé, il ne répond tout simplement pas.

Notes : En fait Abdul est un ancien pirate des cotes perses, il a longtemps était le second du Inch Brehallah. Mais après avoir eu son lot de massacres, de pillages et de viols, il a quitté ses anciens camarades pour expier ses fautes. Sans plus aucun goût pour la vie il s'est enfoncé dans le désert, avec l'espoir que les prédateurs le terrasseront avant le soleil. Malheureusement pour lui, il fut recueilli, alors qu'il était au porte de la mort, par un ermite du nom de Arraouïn. Ce dernier, maître soufi et érudit de génie, soigna le corps et

l'esprit de l'ancien pirate. Il lui apprit les préceptes d'Allah et l'initia au soufisme. Après quelques années dans le désert, le vieux maître mourut et son disciple décida de rejoindre le monde des vivants pour y accomplir son destin. Guidé par ses visions, il sut qu'il devait trouver une île mythique et paradisiaque où il devrait protéger au péril de sa vie un groupe de personnes, luttant pour la survie de Allah, contre l'incarnation du malin. Ainsi commença la longue recherche de Abdul. Quand, enfin il entendit parler de l'île de ses rêves, il s'avéra que s'était la mystérieuse île de Vendatomillo. Ayant plus confiance en Allah, qu'au jugement des hommes, il décida de s'engager sur l'Adventura pour accomplir sa quète. Ces talents de navigateur et de meneur d'homme lui ont octroyé la place de capitaine. Il est à noter que ses connaissances en médecine et en biologie sont impressionnantes, même si il répugne à s'en servir.

Vellidia Hansbrück

Cette petite femme blonde au fort accent germanique est le Bosco de l'Adventura. Malgré sa petite corpulence et son regard doux, les matelots la respectent et lui obéissent au doigt et à l'oeil. Elle n'a jamais besoin d'élever la voix pour se faire entendre et malheur à quiconque oserais lui manquer de respect ou pire la molester. Physiquement anodine, Vellidia possède un visage rond et jovial, de magnifiques yeux bleus et une cascadante chevelure blonde. Il est très difficile de lui donner un âge et son apparence laisse à penser qu'elle a juste dépassé la trentaine. Du haut de ses 1m50, elle commande aux 20 matelots de l'Adventura bien mieux que la plupart de ses homologues masculins.

Notes : Vellidia, n'est pas une femme ordinaire, en effet c'est une mutante au service d'Agonosvos. Elle est capable de lire les pensées des hommes (et uniquement des hommes!) et possède un don surnaturel de psychologie masculine. De plus, Agonosvos l'a doté de phéromones capables de calmer les plus brutaux des colosses. Elle a été envoyée pour surveiller Giacommo et surtout pour renseigner son maître sur le contenu de la mystérieuse île. Elle ne dispose que d'un seul pigeon pliable, qu'elle réserve pour son rapport sur l'île. Entraînée à toutes les formes du combat au corps à corps, elle prend bien soin de camoufler ses talents en préférant se reposer sur ses pouvoirs que sur les assauts frontaux.

Juan Esquelidia

Cet homme d'une trentaine d'année est le maître artilleur de l'adventura. D'origine Spanyarde, il a fait des études de chimie à l'université de Heidelberg, et a vécu une carrière de mercenaire au service de différents seigneurs germains. D'un physique typiquement ibérique, il est de petite taille et a la peau mate. Ses cheveux et ses yeux sont noirs, et il serait assez séduisant si une impressionnante brûlure ne l'avait pas à moitié défiguré. Il est affable et jovial, si ce n'est un langage parfois trop technique pour être suivi. Il traite tout le monde avec le même égard quelque soit son rang, il a ainsi acquis l'amitié de la plupart des matelots. Dans les rares moments où il ne noie pas ses interlocuteurs sous un flots de paroles, il semble un peu rêveur et observe l'horizon perdu dans ses pensées.

Notes : Cet étrange petit homme, n'est pas aussi amical, qu'il n'en a l'air, c'est en fait un dangereux schizophrène psychopathe pyromane, le nombre de personnalité se bousculant dans sa tête est vraiment impressionnant, mais avec le temps il a réussi à contrôler sa maladie et la plupart du temps il maintient la personnalité attachante de Juan. Malheureusement, sous l'effet du stress, il peut perdre le contrôle et laisser ses pulsions reprendre le dessus. Il ne se rend pas compte de ses changements et ne sait même pas qu'il est malade, et bien qu'il est quelques soupçons, il n'a pas encore réalisé tout le sang qu'il a sur les mains. De part ses connaissances, il est la personne la plus dangereuse du navire, vu qu'il peut envoyer la goélette par le fond à tout moment. Si on arrivait à le convaincre de sa maladie, la personnalité de Juan ne pourrait le supporter et il y a 50% de chances qu'il tente de se suicider et 50% que Juan disparaisse à jamais en laissant la place à toutes ses autres facettes.

Pour ceux qui aiment les tableaux, en voilà un petit qui pourra vous aider à interpréter Juan :

01 - 05 ***Le psychopathe incontrôlable :*** dans cette état, Juan est capable de tout, il est beaucoup plus proche de la bête que de l'être humain, il tentera de tuer tout ce qui bouge dans sa proximité immédiate. Cet état, hautement instable, ne dure en général que quelques secondes.
06 - 20 ***Le sérial killer :*** quand cette personnalité a le dessus, Juan paraît tout à fait normal, car son double joue le jeu, mais il fera tout pour assouvir sa soif de sang sans se démasquer. Cet état, souvent nocturne, est très stable et peut durer de longues périodes. La mémoire du vrai Juan occulte simplement les pensées et les actions sanglantes, lorsqu'il retrouve sa véritable personnalité.
21 - 35 ***Le pyromane :*** cette personnalité, hautement calculatrice, ressemble à la précédente, dans le sens où Juan fera tout pour paraître normal. De plus c'est la seule qui a un véritable instinct de survie (il ne mettra pas le feu à l'Adventura, ou s'arrangera pour le maîtriser assez facilement).
36 - 50 ***Le contemplatif :*** quand il est dans cet état Juan est totalement inoffensif vu qu'il ne fait absolument rien à part regarder au loin sans rien dire. C'est en fait l'état transitoire qu'à inconsciemment développer le vrai Juan pour se protéger de ses multiples facettes. Invariablement, au sortir de cet état, c'est le vrai Juan qui a le dessus.
51 - 60 ***Le savant :*** à part le fait que ses interlocuteurs vont certainement perdre de nombreux neurones à tenter de le suivre dans ses soliloques, cet état est absolument non violent. Tout scientifique qui l'écoute parler aura droit à un jet de chimie pour se rendre compte que son babillage ininterrompu est absolument creux, mais qu'il n'y manque qu'un tout petit quelque chose pour le rendre non seulement cohérent mais en plus génial.
61 - 70 ***Le monomaniaque :*** apparaît souvent dans les situations où les canons doivent parler. Quand il est comme ça, plus rien n'existe à part ses "Bambinos", qui crachent le feu. Ils les "nourrit" et les astiquent avec amour, ils leur parlent gentiment et s'excuse même auprès d'eux. Attention cependant, si

quelqu'un essaye de toucher à ses enfants, l'imprudent pourrait bien se retrouver à avoir du plomb à digérer!
71 - 80 ***Le violeur :*** peut être le plus instable des états de Juan. Exclusivement nocturne, cet état est proche du somnambulisme, il s'en prendra aussi bien à des hommes, qu'à des femmes, qu'à des animaux ou même des objets. La frénésie sexuelle qui s'empare de lui est absolument incontrôlable et est souvent lié à la mort. Lorsqu'il est dans cet état, il est extrêmement discret (135%) et peut presque se faufiler par des trous de souris!
81 - 90 ***Le Don quichotte :*** extrêmement exubérant et très sur de lui, il fera preuve d'une véritable témérité et d'un emportement difficilement contrôlable, il fera tout pour devenir le héros de l'équipage, et comme tout bon Don Quichotte qui se respecte, il n'aura cure de sa propre vie.
91 - 00 ***Le fou du feu :*** état excessivement dangereux pour son entourage. En effet Juan fera tout pour enflammer le moindre combustible et sera comme hypnotisé par la moindre flammèche. Tout comme "le violeur", cet état est assez instable et bascule souvent vers "le pyromane".

Jorn Brisbane

Ce vieillard de presque 65 ans est le timonier de l'Adventura. C'est un homme de taille moyenne au physique assez banal, ses cheveux hirsutes sont gris comme un ciel d'automne et dans ses yeux noisette brillent l'étrange éclat de la folie. Il est extrêmement taciturne et sa façon habituelle de communiquer est un mélange de grognements et de jurons. Constamment insatisfait, il se plaint de tout, mais personne sur la mer intérieure ne peut remettre en cause ses talents à la barre. Si on essaye d'aborder son passé, il faut être diplomate pour ne pas le faire sortir de ses gonds, en lâchant une parole déplacée. Il est de plus extrêmement rancunier.

Notes : Brisbane est peut être la seule personne à bord de l'Adventura, qui n'est presque rien à se reprocher. Malgré son caractère de cochon, il a un bon fond et son travail représente tout pour lui. Quand il est à la barre, le reste du monde ne compte plus.
La seule chose notable de son passé est qu'il est pourchassé par un connétable requin du nom de Rothshaw. En effet, il a coulé la Gloire Impériale par une habile manoeuvre dans les récifs. Depuis le connétable déchu est à sa recherche pour lui faire payer son forfait.

Enguerran Montagnac

Il fait office de cuisinier à bord de l'Adventura, c'est un homme de taille moyenne ayant une tendance à l'embonpoint, des cheveux châtains et des yeux marron clair. Jovial et souriant, il est extrêmement cultivé et sa conversation est souvent fort intéressante. Philosophe à ses heures, il n'en reste pas moins un excellent cuisinier, ayant fait ses preuves auprès des grands chefs de la cité libre de Bord'Eaux. Auparavant au service du comte de Monteglieri, il a été prêté à Giacommo par ce même comte, en guise de contribution à l'expédition. Heureux de faire son office, même si ses "clients" sont un peu rustres. Attention à ne pas lancer une discussion sur "l'Art culinaire", cela pourrait durer des heures.

Notes : de son vrai nom, Omarius Sengtock. Ce grandbreton de l'ordre du renard est en fait un espion hors pair. Il a été envoyé par l'empereur lui même, pour surveiller le nord de l'Italia, il est le chef du Réseau et il est habituellement rare de le voir directement dans une mission d'infiltration. Mais une missive de Garathorm, contresigné de l'empereur lui même, l'a forcé à quitter ses fourneaux, pour suivre l'expédition vers l'île mystérieuse. Sa mission est dans un premier temps, une tâche d'observation, en cas de besoin Garathorm lui a fait parvenir un portail portable, par lequel il peut invoquer deux meutes de sangliers. Il ne faut pas se tromper sur cet homme, sous des dehors affables il cache une âme d'une noirceur rarement égalée (même à Londra). Son intelligence hors du commun et ses talents de comédiens lui permettent de donner le change aux investigateurs les plus intuitifs. De plus, l'un des marins de l'Adventura est son garde du corps : Leonardo Albertini alias Jan Michgre. Et pour donner le change ils font semblant de se détester cordialement. Michgre est peut être la personne la plus dangereuse en combat du navire, en effet malgré les talents et l'expertise des autres membres de l'équipage, aucun n'a été le professeur d'escrime du baron Meliadus et du duc Hungerford ! Les deux granbretons ne tenteront rien tant qu'ils ne seront pas sur l'île.

Les marins de l'Adventura

Cette liste donne l'ensemble des marins employés sur l'Adventura et une toute petite description (enfin pas pour tous !). N'oublions pas que Giaccomo a du faire un recrutement dans le port de Florenzia pour compléter les effectifs de la goellette, ce qui explique cet équipage un peu bigarré et haut en couleur (les marins soulignés sont ceux faisant initialement parti de l'équipage de l'adventura).

- Abdul al-azri ibn hibbab arraouïn el musafir : capitaine de l'adventura
- Vellidia Hansbrück : bosco de l'Adventura
- <u>Juan Esquelidia :</u> canonier de l'Adventura
- <u>Jorn Brisbane :</u> timonier de l'Adventura
- Enguerran Montagnac : cuisinier de l'Adventura
- <u>Vittali:</u> la torche humaine
- <u>Georgio Famelli :</u> le cadavre du port
- <u>Carmine Gaullo :</u> une des rares femmes de l'équipage, longue tradition familiale de marin, elle est presque aussi compétente que le vieux Brisbane. De plus elle manie la hache d'armes avec brio.
- Caleb Vishtaki : marin moscovite, excellente vue et bon combattant : c'est un ancien monteur de faucon du Czar.
- Hector Hurani : colosse de 2m10, une véritable force de la nature, mais muet. Personnage attachant car d'un calme et d'une douceur ne cadrant pas avec son physique, il peut cependant faire preuve d'une férocité impressionnante envers quiconque s'en prendrait à son frère Proctor ou à quelqu'un qui a été "gentil" avec lui.
- Proctor Hurani : frère de Hector, c'est l'opposé du colosse, il est petit et malingre, mais son agilité dans les haubans est remarquable. Il est aussi doté d'une intelligence rusée et d'un charme, lui donnant

l'emprise masculine sur les marins que Vellidia ne peut avoir qu'artificiellement.

- Aluminio Tamberi : ce marin de faible corpulence est en fait une femme déguisée, qui cherche à échapper à l'un des parrains de Florenzia, après lui avoir dérobé une forte somme d'argent.
- Leonardo Albertini : ce marin dans la force de l'âge (45-50 ans) a les cheveux poivre et sel. Il est de corpulence moyenne, mais sa musculature (qu'il cache!) est impressionnante. C'est un expert au maniement des armes et c'est à l'épée courte que va sa préférence (Dans ma campagne, ce cher Michgre possédait pas moins de deux bottes secrètes et d'un impressionnant 150% à l'épée).
- Eusebio Taméni
- Vitorio Alessani
- Vicario Maldato
- Marco Etepiu
- Marco Vurtzilli
- Emilio Tartanalli
- Lorenzo Di Valkyo
- Augusto Peluso : Ce marin de petite taille (très petite même 1m44) est un des marins du Carakhan (le navire de Sylvio Frantelli) qui a été retenu à terre par un très fort dérangement intestinal. Il s'en veut de ne pas avoir suivi son capitaine et fera montre d'un zèle et d'une motivation digne d'éloge.
- Camille Estravacchi
- Georgio Vieri
- Carlo Di Mattio
- Julio Vermoni
- Phellipe Constantini : Ce marin d'apparence tout à fait anodine est en fait un exécuteur du Monstre, il est là pour achever, le fils de Luigi Samiti, qui s'est enfui et qui est la seule personne vivante à avoir vu le vrai visage du Monstre. Phellipe est très discret et ne cherche qu'à identifier sa victime (en effet le fils de Samiti a toujours été très protégé par son briganza de père et personne ne sait à quoi il ressemble) et à la tuer, c'est un fanatique et un expert du lancer de couteau.
- Antonio Villardia
- Hilario Samiti : ce jeune homme (17 ans) n'a aucun lien de parenté avec le célèbre briganza Samiti. Mais il sera la première victime de Phellipe. Ce sera son premier (et dernier) voyage en tant que vrai marin, car il vient juste de quitter le tutorat de Brisbane.
- Massimilio Carnio
- Lucchio Ravelli : C'est le mousse du navire, il est sous la protection de Brisbane depuis peu, mais est en fait le fils de Luigi Samiti (Michello Samiti) , et cherche à échapper aux sbires du Monstre. Il s'est teint les cheveux et sa chevelure blonde est maintenant noire. Il existe une certaine ressemblance avec Hilario.
- Illivio Tranbanami
- Tony Ferichelli
- Matéo Brachetti
- Francesco Santini
- Vasco Polti
- Maximiliano Susti : Ce vieux marin a tout du loup de mer, il connaît un nombre impressionnant d'histoire et de légendes maritimes, et personne à bord du navire ne tient mieux le ravalli (alcool fort à base de betterave) que lui. Malgré son aspect de mendiant et ses manières de porcelet il n'en reste pas moins un marin compétent et peu de choses pourront l'ébranler.
- Edmundo Anchionelli

Trame

Evénements :

Les rumeurs sur le port :

- Le vieux duc de Florenzia serait en train de se rapprocher de l'ennemi de toujours Gêna, en signant des accords commerciaux avec la comtesse Dubarry. Les marchands lèveraient les boucliers pour lutter contre cette infamie. (FAUX)
- Le célèbre bandit Luigi Samiti se serait fait supplanté par un inconnu se faisant appelé le Monstre. Les routes se teinteraient de rouge. (VRAI)
- Une cargaison mystérieuse aurait été déchargée quelques nuits auparavant sur le port. Le galion aurait déjà appareillé. Mais des personnes masquées auraient été aperçues sur le pont. (VRAI)
- Les condotierri auraient démantelé un important réseau de trafic d'esclaves. Mais seuls les hommes de mains auraient été pris. (VRAI)
- Des éclaireurs de l'armée du duc de Provence auraient été aperçus dans les hautes terres. (FAUX)
- Une colonne de l'armée Grandbretonne aurait franchi les Alpes et marcherait sur Milano. (FAUX)
- Des oiseaux de métal géants ont été observés dans le ciel de la plaine du Pô. (VRAI)
- Des pêcheurs auraient disparu en haute mer, et leur chalut aurait été retrouvé vide mais maculé de sang. (VRAI)
- De nombreuses disparitions sont signalées dans toute la province de Florenzia, les gens trouvaient ça bien tant que les rues de Florenzia semblaient moins envahies de mendiants, mais la situation semble avoir empiré avec la disparition de certains notables. (VRAI)

Trois rencontres anodines :

- Lors du départ de l'Adventura, un vieux prédicateur viendra sur le port et déclamera une oraison funèbre à l'expédition, les marins du navire seront fortement choqué par cette apparition, surtout lorsque le vieux fou en proie à une vision horrible, s'écroulera foudroyé le sang aux lèvres.
- l'une avec le Forzia un navire de plaisance d'un noble de Gênes, Caleb Di Alcato. Il demande un peu de nourriture et d'eau car ses réserves sont au plus bas et qu'il ne désire pas rentrer tout de suite, car il étudie le comportement des dauphins et qu'une gigantesque harde a été repéré.
- L'autre avec la Quinqippa, un gros navire marchand qui évite tout d'abord de s'approcher, car il contient une cargaison d'esclave pour la Grande Bretanne. Le capitaine de ce navire Carlo Vanatti refuse à quiconque de monter sur son bateau et accepte de mauvaise grâce de se plier à la loi du commerce en mer qui oblige deux navires à échanger lors d'une rencontre pour conjurer le mauvais oeil.

Trois rencontres mouvementés mais anodines :

- Des pirates surgissent et rattrape l'Adventura, pour l'aborder.
- Une tempête impressionnante se déchaîne et manque de couler la goélette.
- Une nuée d'oiseaux noirs traversent le ciel, mais même Vishtaki n'arrive pas à déterminer leur type et leur taille. C'est en fait une nuée d'insectes géants qui vole à très haute altitude, à la recherche

d'une terre où nidifier. Evidemment ces créatures viennent tout droit de l'île de Vendatomillo.

Deux rencontres capitales :

- Un navire fantôme croise la route de l'Adventura. Ce navire est le Carakhan, qui a été affrété quelques mois plus tôt par Sylvio Frantelli (le père de Giaccomo) pour partir à la recherche de l'île mythique. Le plus bizarre est que le bateau a l'aspect d'un navire vieux de plusieurs dizaines d'années. En explorant son bord, il y a de nombreux squelettes et des traces de combats. Au fond de la cale il découvre les restes d'un pot en terre, d'une plante étrange (provenant d'un autre plan), ainsi qu'un étrange médaillon d'améthyste (qui se trouve être la représentation du dieu Domblass sur ce plan que le père de Giacommo a réussi à subtiliser à Melchior), que l'un des cadavres serre dans sa main. Il n'y a pas âme qui vive sur ce navire, mais l'ambiance qui y règne est extrêmement dérangeante.
- Un choc ébranle la coque de l'Adventura et l'un des PJ verra une gigantesque masse sombre se profiler sous le bateau. Alors que tout le monde sera occupé à observer le phénomène. La créature (qui est un démon ou du moins une chose extra planaire) pond ses oeufs sous la coque. Ils mettront 3 jours à éclore et commenceront à perforer le bois. Si personne ne fait rien, le navire coulera. Ce démon est en provenance directe de l'île mystérieuse et remonter la piste qu'il laisse derrière lui est assez facile grâce aux déjections blanchâtres qu'il laisse derrière lui.

Autres événements :

- Peu avant le départ, l'un des marins manque à l'appel, un certain Georgio Famelli. Il a passé la soirée précédente en compagnie de ses camarades à la taverne "les délices du port". Etant sévèrement imbibé, il les a quitté avant la fin de la soirée, mais n'est jamais arrivé jusqu'au bateau, car il a assisté à une rencontre, qu'il n'aurait jamais du surprendre, entre Velledia et un mutant, à tête de rat, Grishk (émissaire d'Agonosvos).
- La première nuit, les marins, légèrement imbibés d'alcool, ne se contrôlent plus et Leonardo Albertini s'en prend assez violemment au cuisinier du bord, Enguerran Montagnac, qui tente de calmer les ardeurs alcooliques des matelots. Si personne n'intervient, le capitaine s'interposera et évitera le bain de sang, grâce à l'aide de Velledia. Le lendemain matin, l'incident semble oublié, mais les regards que se lance Enguerran et Leonardo ne laisse aucun doute sur l'animosité des deux hommes (qu'est ce qu'il sont bon comédiens ces Granbretons !!).
- Un incendie dans les voiles : au beau milieu de la nuit, le bateau est réveillé par un déchirant cri, le marin de garde Vittali est en train de brûler sur le pont, les voiles sont déjà la proie des flammes. Pendant que tout le monde s'échine éteindre les flammes. Juan bascule dans la démence et assassine sauvagement quatre des membres de l'équipage dans la cale. Les réserves d'eau et la nourriture sont quasiment inutilisables. Il ne faut surtout pas que Juan soit incriminé.
- Des cadavres de dauphins à moitié dévorés sont retrouvés flottants à la surface de l'eau à proximité du navire. Ce long sillage sanglant se confond avec celui laissé par la baleine démon. La scène est d'autant plus apocalyptique, que la zone du massacre est une région de haut fonds et que des bouts de cadavres ornent les affleurements alentours. Avec un peu de chances, ils trouveront les restes d'une barque et de son occupant sur un rocher un peu plus grand que les autres. Le fond de la barque a été comme rongé ou déchiqueté. Mais le plus étrange, reste l'être bizarre qui menait l'embarcation : son corps déformé est d'un noir profond, couvert d'écailles et de poils soyeux, sa tête s'ornent de deux paires de cornes de bélier et ses dents semblent extrêmement aiguisés. Ses jambes sont celles d'une chèvre et des moignons d'ailes sont visibles sur ses omoplates. Cette créature à tout du démon (normal c'en est un!), elle est d'autant moins sympathique qu'elle porte à son coté des fémurs humains en guise de massue.
- Une étrange maladie se déclare à bord de l'Adventura, deux hommes d'équipage sont atteints d'une importante fièvre qui les cloue au hamac. Même les médecins du bord ne peuvent identifier le mal. Le lendemain, quatre marins de plus sont atteints et le bateau commence à être difficile à manoeuvrer, certains marins superstitieux propose de se débarrasser des malades pour éviter l'épidémie et seule l'intervention de Velledia les sauve d'une mort certaine. Dans l'après midi, l'un des marins mourra dans un délire frénétique et bizarrement les autres patients se rétabliront extrêmement vite, malgré une perte de mémoire conséquente. Cette maladie est en fait du à l'instabilité du monde réel, et surtout à la présence d'un esprit de maladie dans l'espace astral du navire. Une fois repu d'une victime, il s'en va.
- Alors qu'ils approchent de l'île, un fort vent se lèvera, mais il se comportera tout à fait à l'envers de ce qu'il devrait : le chaos est proche.

L'île maudite

A un moment ou à un autre, il faut que les PJs se retrouvent sur cette île. En théorie, l'équipage de l'Adventura doit s'être sérieusement réduit, de même que les provisions et surtout l'eau douce. L'île reste la dernière chance des survivants. Cette île a l'apparence d'une terre hospitalière et à la limite du paradisiaque, elle est couverte d'une dense forêt de feuillus méditerranéenne et les bruits de la forêt feront certainement plaisir à plus d'un membre de l'équipage. Malheureusement, les apparences sont souvent trompeuses. Cette île est en fait une porte ouverte sur le million de Sphères, elle est fortement teintée par le Chaos et a même développé une sorte de conscience. Toute personne foulant le sol de l'île se retrouve comme charmé par l'environnement. Seuls quelques unes des personnes présentent ressentiront une sorte de malaise (vite dissipé par les influences chaotiques de l'île) : Abdul, Enguerran (qui est la quintessence de la loi de l'ordre) et Juan (si il est encore en vie, se retrouvera complètement guéri de sa schizophrénie tant qu'il sera sur l'île).

Imaginons donc l'installation des naufragés dans ce paradis, le premier jour et la première nuit se passeront très bien avec de la nourriture et de l'eau en abondance. Les méfiances vont se relâcher. Aucune des factions représentées, ne tentera quoi que ce soit et le mot d'ordre est plus à la survie qu'aux règlements de compte.

Mais le deuxième jour une tempête se prépare et des indigènes approcheront le campement et essaieront de lier connaissance et amitié. Bizarrement, il parleront le François et paraîtront même assez cultivés. Ils aideront les naufragés et leur proposera de venir se réfugier dans leurs grottes pour se protéger de la tempête, ils diront même pouvoir les aider à trouver les matériaux nécessaires à la construction d'un bateau.

Ces indigènes sont en fait des démons mineurs, qui cherchent par tous les moyens à attirer les naufragés dans un piège. En effet les grottes sont le repaire de Melchior Ashtrakkan, fidèle serviteur du Chaos, qui maintient l'île dans plusieurs plans à la fois. Ce puissant sorcier a en effet trouvé le moyen de contracter les plans pour ériger un point de convergence sur son île. L'intérêt de cet enchantement est de pouvoir accéder aux ressources magiques (Loi et Chaos) de divers plans et ainsi de ne plus subir les limitations des Puissances. Or pour réaliser son projet, il a besoin d'une grande source d'énergie, et le seul moyen qu'il a trouvé et de contraindre un dieu. Pour se faire, il désire créer un nexus de souffrance sur l'île pour attirer l'attention de Mabelrode ou d'Arioch et de l'emprisonner quand ils se présenteront sur l'île. Son rituel est près et il ne lui manque qu'un grand nombre d'êtres vivants pour accumuler suffisamment de souffrance. Si il arrivait à réaliser son dessein, le million de Sphères serait en danger, en effet il romprait le fragile équilibre régnant sur les plans, et même si il ne le sait pas encore, il prend le risque de voir la balance cosmique s'écrouler sur elle même et de Tout faire sombrer dans le néant le plus absolu.

Pour l'instant Melchior a dans ses grottes, plus de milles personnes, qu'il soumet en permanence à des tortures et des sévices innommables. Les dizaines de démons, qu'il a sous ses ordres, se chargent d'accomplir avec zèle cette sale besogne.
La puissance du sorcier n'est pas à négliger, sur le plan du tragique millénaire, sa puissance est équivalente à celle d'un dieu. Mais heureusement, il n'est pas invulnérable, car la majeure partie de son potentiel magique est consacré à son grand projet et au maintien de ses démons. Cependant, il "absorbera" les personnes ayant plus de 20 en pouvoir (il commencera par Velledia, si elle est toujours là) pour se nourrir ! Il a déjà absorbé de nombreuses personnes et a acquis de solides connaissances scientifiques, qui lui ont permis de mettre au point une machine l'aidant à ses rituels.
Note : Melchior a besoin de plusieurs secondes pour "absorber" quelqu'un, en général l'infortuné victime est solidement maintenu par un ou plusieurs démons, mais Melchior peut aussi utiliser ce pouvoir en combat, une fois qu'il a choisi une cible cette dernière subit un puissant assaut mental (qu'elle ne pourra contenir que par un jet de pouvoir*1) et elle sera subjugué ne pouvant plus rien faire d'autre que contempler son âme quitter son corps au rythme de 2D6 points de pouvoir par round. Si Melchior est interrompu avant d'avoir transformé sa victime en coquille vide, celle ci s'en tirera avec un mal de tête carabiné et regagnera son essence après une bonne nuit de sommeil.

Si les PJs acceptent de les suivre, les démons les mèneront à leur village et tenteront de leur faire ingurgiter une potion inhibant la volonté. Il faut en prendre trois fois pour que la volonté de la cible soit totalement et irrémédiablement détruite. Dès qu'il y aura du grabuge, les effets du charme d'illusion se dissiperont et les démons apparaîtront sous leur vrai jour, de même, l'île troquera son manteau paradisiaque par sa véritable nature, c'est à dire une vision d'enfer et de douleur. Quoiqu'il en soit, Melchior n'interviendra pas dans le combat, trop occupé à concentrer les énergies dont il a besoin (ne contrôlant plus l'amulette d'améthyste, il est obligé de s'investir profondément lui même)), et bien trop confiant en ses démons. Ce qu'il ne sait pas c'est que les naufragés possèdent l'amulette d'améthyste, qui si elle est brisé sur le lieu du rituel, absorbera toute la magie résiduelle du lieu et empêchera définitivement l'accomplissement de tout rituel. Les PJs seront prévenus de cet état de fait par un rêve prémonitoire. Tant que le lieu du rituel est intact (un classique pentacle de sang), Melchior est quasiment invulnérable, mais lors de la destruction du pouvoir de Domblas, le contre coup, provoqué par la dissipation de toute magie chaotique, le rendra très affaibli, mais ça ne durera que le temps que ses pouvoirs lui reviennent. La scène finale apocalyptique sera très différente suivant les PNJ encore vivants, par exemple si Montagnac ou Michgre sont toujours présent il est probable que deux meutes de sangliers s'invite à la petite sauterie. En cas de défaite, Melchior se téléportera tout en n'oubliant pas les visages de ceux qui ont réduit son grand projet à néant .... Reste encore à rejoindre la civilisation pour les survivants !!